

1-1-2011

La culture Otaku comme outil pour l'apprentissage d'une langue étrangere

Olga Marcela De la Torre Herrea
Universidad de La Salle, Bogotá

Follow this and additional works at: https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_lenguas

Citación recomendada

De la Torre Herrea, O. M. (2011). La culture Otaku comme outil pour l'apprentissage d'une langue étrangere. Retrieved from https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_lenguas/283

This Trabajo de grado - Pregrado is brought to you for free and open access by the Facultad de Ciencias de la Educación at Ciencia Unisalle. It has been accepted for inclusion in Licenciatura en Español y Lenguas Extranjeras by an authorized administrator of Ciencia Unisalle. For more information, please contact ciencia@lasalle.edu.co.

**LA CULTURE OTAKU COMME OUTIL POUR L'APPRENTISSAGE D'UNE LANGUE
ÉTRANGÈRE**

OLGA MARCELA DE LA TORRE HERRERA

SOUS LA DIRECTION DE LUCIE LEPRIEUR

**UNIVERSITÉ DE LA SALLE
FACULTÉ DE SCIENCES DE L'ÉDUCATION
DÉPARTEMENT DE LANGUES MODERNES**

BOGOTÁ

2011

**LA CULTURE OTAKU COMME OUTIL POUR L'APPRENTISSAGE D'UNE LANGUE
ÉTRANGÈRE**

OLGA MARCELA DE LA TORRE HERRERA

Code: 26052108

Mémoire pour obtenir la Licence en Espagnol, Anglais et Français

Directrice : Lucie Leprieur

**UNIVERSITÉ DE LA SALLE
FACULTÉ DE SCIENCES DE L'EDUCATION
DÉPARTEMENT DE LANGUES MODERNES
BOGOTÁ**

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....	7
LA QUESTION.....	8
LA PROBLÉMATIQUE.....	9
OBJECTIFS.....	10
LES ANTÉCEDENTS.....	11
CONTEXTE.....	14
1. LES INSTRUMENTS.....	16
1.1. L'enquête	
1.2. L'entretien.	
2. METHODOLOGIE.....	18
2.1 Définition générale	
3. MÉTHODE DE RECHERCHE.....	18

3.1. Définition générale.	
3.2. La recherche action.	
4. CADRE THÉORIQUE.....	22
4.1. Le manga.....	23
4.1.1. Définition générale	
4.1.2. Histoire du manga	
4.1.3. Le manga en France	
4.1.3.1 Les Manfras	
4.2. L'animé.....	31
3.3.1. Les TICS.....	32
3.3.2. L'évolution des TICS	
3.3.3. Les TICES	
4.3. L'interactivité.....	35
4.4. La lexiculture.....	36
4.5. LES MEDIAS.....	37
4.5.1. La formation aux médias	
4.5.2. Les médias dans la classe de langue	
4.5.3. Avantages et interactions	
4.5.4. Spécificités des médias pour l'enseignement des langues	
5. ANALYSE DE DONNÉES.....	40
6. LES RÉSULTATS.....	50
7. GLOSSAIRE.....	60
CONCLUSIONS.....	63

ANNEXES.....	65
---------------------	-----------

BIBLIOGRAPHIE.....	75
---------------------------	-----------

SITOGRAFIE.....	78
------------------------	-----------

REMERCIEMENTS

Mon remerciement va d'abord à la professeure et directrice Lucie Leprieur, pour son extraordinaire disponibilité, ses conseils et suggestions au long de la réalisation de ce mémoire. Je souhaitais adresser mes remerciements les plus sincères aux personnes qui m'ont apporté leur aide et qui ont contribué à l'élaboration du présent travail

Je n'oublie pas de remercier à ma mère et mon père pour leur contribution, leur soutien et leur patience.

Enfin, j'adresse mes plus sincères remerciements à tous mes proches et amis, qui m'ont toujours soutenue et encouragée au cours de la réalisation de ce mémoire.

Merci à tous et à toutes.

INTRODUCTION

Aujourd'hui, la société permet l'échange entre différentes cultures qui se trouvent autour du monde. Ces aspects culturels, que ce soit la mode, la musique parmi tant d'autres, peuvent être assimilés tels quels ou modifiés par le pays où ils sont adoptés. Il en va de même avec la culture Otaku, originaire du Japon. En effet, depuis les années 80, on la trouve dans la culture colombienne. Cette dernière génère des adaptations inexistantes au Japon.

La culture Otaku est une expression japonaise définissant les gens qui ont un intérêt particulier pour l'animé, le manga, et les jeux vidéo. Le mot "otaku" est intraduisible, mais on a des signifiés selon le contexte : Hokusai, qui a inventé le mot, le manga est étymologiquement "man" (involontaire, comique, dérisoire) et "ga" (dessin, peinture, image). Dans son pays d'origine, c'est une connotation négative puisqu'il décrit une personne fanatique de l'animé et du manga et qui rejette les relations humaines, préférant rester enfermés chez eux. Pour le concept Otaku d'autres pays, le mot décrit une personne qui dédie une grande partie du temps à un loisir et ce sont les fans de mangas et d'anime, ce qui constitue une interprétation erronée.

Le projet envisage de renforcer la langue étrangère à travers la culture otaku, plus particulièrement avec l'animé et le manga, pour attirer l'attention des jeunes pour apprendre d'une manière plus amusante et intéressante au moyen d'une page web. Ainsi, les usagers pourront avoir une variété d'activités qui sont orientées vers la connaissance du vocabulaire, d'expressions idiomatiques et la culture. L'idée est de travailler avec divers mangas qui sont populaires chez les jeunes, mais on initie d'abord avec un.

LA QUESTION

Comment la culture Otaku peut-elle contribuer l'apprentissage d'une langue étrangère ?

LA PROBLEMATIQUE

Il existe différentes manières d'apprendre une langue étrangère et aussi différentes manières de la renforcer parmi lesquelles on peut trouver la modalité du travail autonome de la part de l'apprenant, des livres ou des pages d'Internet, qui semble la forme plus interactive, pratique et intéressante pour les jeunes d'aujourd'hui. Pour apprendre une langue, il est important de connaître la grammaire et le vocabulaire de base.

Dans cette perspective, l'otaku va constituer une manière d'apprendre la langue étrangère (soit l'anglais, le japonais ou le français) au moyen de l'anime (écoute ou lecture) et du manga (lecture). Ils explorent bien plus de problématiques et proposent des réflexions à partir de fictions qui se veulent amusantes et qui touchent tous les genres de récit. Par son ton authentique, son humour, ses spécificités graphiques, le manga stimule une lecture ludique, une connaissance nouvelle de lexique, pour plusieurs enfants et adolescents. Il permet de créer une relation de motivation et de plaisir dans l'acte de lire. Ce n'est plus une lecture que l'on pourrait qualifier de passive. Grâce à l'anime, il y a une "reconnaissance" auditive et visuelle du vocabulaire, et ce sont des éléments propres à séduire un jeune public.

OBJECTIFS

Objectif général

Renforcer au moyen de l'animé et du manga, les compétences de compréhension orale, écrite et de vocabulaire d'une langue étrangère.

Objectifs spécifiques

- Éveiller chez les jeunes une conscience face à l'importance de l'apprentissage d'une langue étrangère.
- Créer un intérêt pour apprendre ou renforcer une langue étrangère, d'une manière didactique et ludique au moyen de l'animation japonaise à travers une page Web.

LES ANTÉCEDENTS

KOJIMA, Ryoko. La « francothérapie », une réflexion sur le français comme «traitement » chez les apprenants japonais face au malaise croissant de la société. Ela : Revue trimestrielle de didactologie des langues-cultures, Avril-Juin 2002

Ryoko Kojima fait un témoignage personnel de l'expérience de l'enseignement du FLE et travaille le concept de « francothérapie » au moyen d'observations conduites sur le terrain au sud du Japon auprès des adolescents et des adultes. L'idée de départ établit une relation entre le fait d'apprendre la langue et la culture françaises et l'ouverture émotionnelle qui en résulte pour les apprenants. Il s'agit d'essayer de mettre en parallèle l'aspect psychologique engendré par le contexte social et le système éducatif lui-même stupéfiant et suffocant. Les conséquences de ce système socio-éducatif peuvent être équilibrées grâce aux représentations positives du français, notamment à travers la culture courante, un axe principal de dynamisme pour les apprenants japonais, enfin acteurs d'une démarche réflexive, première étape de leur conscientisation. Afin d'illustrer et de mettre en pratique le concept de « francothérapie », une étude a été faite à partir d'exemples vécus portant sur les différences comportementales des Français et des Japonais. L'étude met en évidence comment aborder la culture française dans la culture japonaise, comme par exemple au moyen de la mode.

D'HAUTCOURT, Alexis. Un nouvel outil pour l'apprentissage de la lecture du français: Les blogs BD, Journal of Inquiry and Research, No.87. March 2008

Les blogs des bandes dessinées offrent un excellent matériel pour l'apprentissage de la lecture de textes français parce qu'ils constituent des documents

authentiques, plaisants et renouvelés fréquemment, parce que leur compréhension est aidée par des dessins et parce que leurs thèmes sont susceptibles d'intéresser les jeunes japonais. Leur usage, en autonomie, permet d'accroître la motivation des débutants, et leur lecture aide les jeunes à enrichir son vocabulaire d'expressions quotidiennes. Après une présentation des bienfaits de l'utilisation des blogs, des bandes dessinées et des blogs BD pour l'apprentissage d'une langue étrangère, l'article se termine par une liste de suggestions d'activités comme par exemple choisir un blog BD, qu'on suivra pendant une semaine et en fera un résumé, le jeune pourra tenir quotidiennement une liste du nouveau vocabulaire qu'il aura recueilli sur un blog BD et qui l'aura intéressé et aussi on pourra laisser un commentaire sur un blog BD.

SUZUKI, Élie. Colloque International de l'ADCUEFE : « Confrontation des cultures d'enseignement et d'apprentissage dans la classe de japonais langue étrangère en France et de français langue étrangère au Japon dans l'enseignement supérieur », Université Paris III. 2001

La professeure Élie Suzuki montre en ce colloque sur une mobilité de la population à l'intérieur de l'Europe, ainsi que dans le monde et l'obligation à tous les acteurs de l'enseignement des langues-cultures de réfléchir à la manière de créer un enseignement mieux adapté aux situations spécifiques. C'est bien évidemment au niveau de la pratique quotidienne qu'elle nous oblige à tenir compte des spécificités culturelles des apprenants, en particulier dans les contextes où l'espace entre la « culture d'enseignement » et la « culture d'apprentissage » est important. Où leur dimension englobe la culture définie du point de vue sociologique comme les habitudes d'enseignement et d'apprentissage, les styles

d'enseignement et d'apprentissage, ainsi que les stratégies d'enseignement et d'apprentissage.

MANGENOT, F. & LOUVEAU, E. Internet et la classe de langue. Paris, Clé International, 2006.

Cet ouvrage se fixe comme objectif général d'aider les enseignants et les institutions d'enseignement dans le domaine des langues à tirer au mieux parti des possibilités offertes par les technologies Internet, tant dans leur dimension d'information que dans celle de communication. Pour arriver cet objectif, on propose d'une part une réflexion sur Internet et sur la pédagogie multimédia. D'autre part on offre des exemples concrets d'intégration d'Internet dans l'apprentissage des langues, sous la forme de scénarios pédagogiques. Ces derniers, bien que concernant le français langue étrangère, sont pour la plupart facilement transposables à d'autres langues.

CONTEXTE

Conformément à une enquête réalisée pour la connaissance du public (voir page 35) lors de l'événement "Harajuku" organisé pour réunir tous les admirateurs de la culture otaku en Bogotá, les résultats suivants ont été obtenus :

On trouve essentiellement des jeunes entre 15 et 28 ans, dont la plupart appartiennent au monde Otaku depuis un jusqu'à quinze ans. En moyenne, ces jeunes surfent quotidiennement entre 2 à 6 heures sur Internet, ils participent également activement à divers groupes et forums virtuels (voir l'analyse de données). Les pages Internet les plus visitées par la population "Otaku" à Bogotá sont :

- Submanga
- Hi5
- Animeid
- Google
- Fansub
- Hotmail
- Animextremist
- Foros DZ (los colombianos)
- Youtube
- Anime news
- Wikipedia
- Animeomega
- Twitter
- Mc anime
- Tokyonext

Par ailleurs les enquêtes font apparaître une tendance chez plusieurs d'entre eux à s'identifier avec un personnage de série et ils ont participé à ce que l'on nomme "cosplay". Ce mot, composé des mots anglais "costume" et "playing", fait référence à une sous-culture japonaise, et à une pratique consistant à jouer le rôle de ses personnages (héros de mangas, d'animation japonaise ou de jeux vidéo) et les pratiquants sont par conséquent dénommés cosplayers. Ils participent à

différents événements tels que les concours de Cosplay, jouant dans la vie réelle et d'identifiant à leurs personnages préférés.

Parmi les plus âgés, la grande majorité des Otakus sont entrés dans ce monde non pas grâce à Internet mais à la télévision qui constitue l'un des premiers moyens d'importation de l'animé en Colombie.

Ainsi, on a décidé de travailler avec des groupes admirateurs de la culture et l'animation japonaise Animeomega et DZ ("Los Colombianos").

1. LES INSTRUMENTS

Pour l'analyse de données on va utiliser l'ethnographie, considérée par Alain Blanchet et autres (1989) comme l'étude directe de personnes ou de groupes durant un temps déterminé en utilisant divers outils. La recherche ethnographique essaie de révéler les signifiés qui soutiennent les actions et les interactions qui constituent la réalité sociale du groupe étudié et ces signifiés sont obtenus au moyen de la participation directe de l'enquêteur. Pour l'analyse, il est important d'utiliser certains instruments qui aident le développement de la recherche. Il s'agit de :

1.1. L'enquête

Une enquête a pour but la découverte de faits, l'amélioration des connaissances ou la résolution de doutes et de problèmes. Alain Blanchet et autres (1989) disent que l'enquête est un outil quantitatif lequel a permis d'identifier, de montrer et de connaître le public analysé et de mettre en évidence, ainsi, comment le manga ou l'animé a aidé à affirmer et à renforcer la connaissance d'une langue étrangère.

L'enquête doit être aussi accompagnée d'une analyse pour trier des informations pertinentes à trouver selon les besoins.

Pour répondre à un objectif d'efficacité, les questions ont été proposées en espagnol, car aucun n'avait de connaissances du français et on a eu besoin d'obtenir des informations claires et précises.

1.2. L'entretien

L'entrevue selon Watts (1989) va accompagnée d'une grille d'analyse. Elle selon Alejandro Acevedo et Alba F. López (1996) consiste à guider la réponse vers les besoins, accompagnée d'une écriture que l'entretien développe pour analyser les cas particuliers et pour se guider.

2. METHODOLOGIE

On a travaillé avec la **méthodologie descriptive** qui par Françoise Martel (1988) elle est une réflexion sur des méthodes appropriées pour arriver à un objectif spécifique et résoudre des problèmes déterminés ou une recherche. Elle est une branche de la recherche qui étudie les "comportements".

Martel dit que la méthode descriptive consiste en trois grands moments : décrire, c'est-à-dire se familiariser avec un phénomène ou une situation, déterminer toutes les relations existantes et vérifier l'hypothèse de l'existence de causes explicatives. (Percevoir, analyser et expliquer). Pour cette raison, avec cette méthodologie, on a voulu changer la conception à l'égard de l'apprentissage d'une langue étrangère d'une manière didactique, ludique et interactive, notamment renforcer une langue étrangère au moyen de l'animation japonaise à travers une page Web.

3. MÉTHODE DE RECHERCHE

Dans ce mémoire, on a utilisé la "recherche action" car on a travaillé avec les adolescents sur les événements de la culture "otaku" comme le "Harajuku" ou l'"Otaku Summer". En premier lieu, on a fait l'observation (à propos de l'environnement de ces événements), en deuxième lieu, on a collecté des données: on a fait une enquête avec douze questions et d'interviews pour connaître les goûts et préférences des personnes par rapport à la culture. Ainsi, on a ouvert un forum sur facebook dans lequel les personnes ont pu donner leurs opinions à propos de comment le manga et l'animé les ont aidé à consolider et à fortifier la connaissance d'une langue et finalement les stratégies (ce qu'on a proposé pour renforcer la langue étrangère).

3.1 La recherche action

La recherche-action est une méthode de recherche scientifique fondée par Kurt Lewin. Elle propose un ensemble de techniques de recherche qui permettent de réaliser des expériences réelles dans les groupes sociaux (transformation de la réalité).

Jean-François Berthon (2000) dans l'article *Mode et méthode spécifique de la recherche en sciences humaines; sa pertinence dans le domaine de la formation et de l'éducation* affirme que la recherche action se développe "en fonction de ce qu'on veut savoir, à un moment donné on pourra avoir recours à l'observation spontanée, à des enquêtes par interview, à des questionnaires...L'important est de savoir quelle(s) question(s) on se pose, quelle(s) hypothèse(s) on formule : hypothèses d'explication ou hypothèses d'action, et quels moyens on se donne (observation, enquêtes, tests, analyse de documents etc.) pour vérifier la validité des hypothèses.

La méthode qualitative

Pour la recherche, on va utiliser la méthode qualitative qui selon Uwe Flick (2004) consiste à mélanger un ensemble de méthodes de recherche utilisées en sciences sociales, comme par exemple en sociologie, en ethnologie et anthropologie, en récoltant des données selon des concepts ou de catégories, au moyen de questions ouvertes, pour pouvoir obtenir des informations riches, profondes et complètes. Le mémoire ici présent rend compte de cela puisque l'on travaille avec le forum.

La méthode quantitative

Une autre méthode est la méthode quantitative. Jose Dos Santos (1997) affirme qu'elle utilise des nombres, en d'autres termes, elle est quantifiable, elle permet de quantifier des phénomènes sociaux, avec des variables contrôlées c'est-à-dire qu'elle récolte des données de manière numérique ou sous forme de pourcentages, au moyen de questions fermées, pour pouvoir démontrer une cause et un effet, qui peuvent représenter une population déterminée.

Finalement, on a décidé d'appliquer la méthode qualitative car l'étude qu'on va faire est de type social, en ce sens qu'elle a un rapport plus proche avec les êtres humains (précisément les adolescents), autrement dit qu'il est très important d'analyser des aspects tels que le comportement, les idées ou la conception à propos de la culture, du contexte de la communication, etc.

La méthode quantitative n'est pas laissée de côté en ce sens qu'elle permet les résultats des analyses à partir de la mesure et la quantification des réponses surtout des enquêtes appliquées dans l'événement de Harajuku. On précisera ici qu'il s'agit d'un quartier de Tokyo fréquenté par beaucoup de jeunes qui profitent du week-end, durant lequel ils portent un déguisement d'un personnage de manga, d'anime ou de jeux vidéo.

Public visé

La recherche est travaillée avec des **adolescents** et ce que l'on nomme aujourd'hui en psychologie des « **adulescents** », c'est-à-dire des jeunes entre 15 et 28 ans, pour savoir spécifiquement ce qu'ils pensent au sujet de l'enseignement d'une langue étrangère et leur apprendre ou renforcer d'une manière ludique une langue. C'est ainsi qu'intervient la culture Otaku.

Mais au delà de cela et en contextualisant, aujourd'hui, les adolescents ont besoin de se positionner par rapport au monde extérieur pour construire leur identité propre, soit en se différenciant, en imitant, soit en se définissant "pour" ou "avec" les sujets et les situations qui les entourent. En d'autres termes, l'adolescent (dans la majorité des cas) est dans une recherche de l'image à laquelle il aspire. Il est à la recherche d'une représentation idéale, parfaite, de ce qu'il aimerait être et qui correspond à ses désirs et pour cette raison, il y a certaines manières de s'exprimer au moyen de la culture Otaku.

4. CADRE THÉORIQUE

Il est clair que dans le domaine de l'éducation, la notion d'enseignement-apprentissage des langues étrangères est liée à divers points de vue, méthodes et techniques, lesquels cherchent le développement le plus adéquat des différentes compétences dans les niveaux de la langue.

Par conséquent, dans le processus éducatif des langues étrangères, il faut considérer en grande partie les connaissances préalables de l'étudiant, ses goûts et ses activités de loisir. Pour cette raison, on va présenter dans ce chapitre les bases théoriques de ce projet qui va aider à renfoncer l'apprentissage d'une langue étrangère d'une manière didactique, avec l'information de ressources, telles que les livres, les articles et les pages web.

En premier lieu, on va aborder les concepts de manga et d'animé, on proposera ensuite un résumé sur leur histoire pour connaître leur origine et leur évolution. Dans une même démarche, on fera une révision à propos des TICES et leur évolution et on définira ce qu'on entend par interactivité et lexiculture. Finalement on travaillera les médias au quotidien et dans une relation avec l'apprentissage des langues étrangères, et ce dans le but d'associer les sujets précédents.

Il faut souligner de prime abord le manque de sources ici en Colombie à propos de l'anime et le manga, pour cette raison les définitions sont d'article d'Internet « Manga définitions... et de ma connaissance de la culture qui permet d'exposer les thèmes du présent mémoire.

4.1 LE MANGA

4.1.1 Définition générale

Le manga est une bande dessinée originaire du Japon qui possède différentes caractéristiques comme la lecture de gauche à droite (comme la lecture japonaise). Dans la majorité des cas, il est en noir et blanc et utilise un papier recyclé, les dessins sont moins statiques que dans les bandes dessinées occidentales, l'action et les émotions des personnages sont très importants, les grands yeux renforcent l'expression du visage et il en va de même au niveau du langage puisque le manga a beaucoup d'onomatopées pour décrire les mouvements, actions et pensées des personnages.



FIGURE 1 NANA

Le manga comprend tous les thématiques depuis la poésie au contenu sexuel et les grands succès deviennent des "animés" (séries d'animation). Il est aussi un phénomène de culture populaire : 40% des livres achetés au Japon sont des mangas. Il existe des différents types de mangas comme le "shônen" qui est essentiellement pour les jeunes garçons mais tout le public le lit puisqu'il y a de l'action, de l'aventure, de la science-fiction, de la vie scolaire et de l'amitié. Des exemples sont Naruto, Kenshin, le vagabond. Le shôjo, initialement pour les jeunes filles, aujourd'hui s'adresse à tous les publics. Les sujets abordés sont le romantisme, la relation amoureuse ou l'amitié fondée sur la confiance comme en témoignent Candy, Fruits Basket, Angel Sanctuary, Nana (Voir figure 1).

Les thèmes liés à la violence, destinés aux adolescents sont les plus vendus, comme en témoignent en France, les animé très populaires de Dragon Ball, les Chevaliers du Zodiaque ou Sailor moon.

4.1.2 Histoire du manga

Le manga est traditionnellement un moyen d'expression par rapport aux événements de la société mais aujourd'hui il est devenu une réponse face à la recherche d'identité et en moyen d'imitation ou se différencier des autres.

Les manga sont très anciens puisqu'ils viennent de l'Epoque Edo d'un homme du nom de Toba, il s'agissait alors de caricatures au crayon et de visages d'animaux. Au XVIIème siècle, Hishikawa crée les Ukiyo-é, dessins que les gens pouvaient colorier. Au XXème siècle, Rakuten Kitazawa crée le premier magazine (Tôkyô Puck) de bande dessinée japonaise. Ainsi donc, les premiers magazines de mangas, tels qu'on l'entend actuellement,

datent de cette époque. Ensuite, certaines grandes "mangakas" sont apparus sur scène :

- Osamu Tezuka (Le Dieu des mangas) comme le premier auteur à créer de véritables histoires avec une dramaturgie comme par exemple "Astro, le Robot" qui est un véritable phénomène de la société japonaise, et dont la silhouette est reconnue dans le monde entier chez les fans de mangas comme une icône du style visuel de l'animation japonaise.



FIGURE 2 ASTRO, LE ROBOT

- Naoki Urazawa, auteur majeur de mangas contemporains, possède à la fois des talents de comique et de dessinateur. Le manga "Yawara" a apporté les premiers succès pour Urazawa (Voir figure 3).



FIGURE 3 YARAWA

- Hayao Miyazaki défend l'idée qu'un esprit se cache dans chaque élément naturel. Le manga "Nausicaa de la Vallée du Vent" est devenue l'emblème des écologistes japonais.



FIGURE 4 NAUSICAA DE LA VALLEE DU VENT

L'essor des mangas a eu surtout lieu lors de la Seconde Guerre mondiale et ils font référence à quelques visions du monde, aux valeurs éthiques, aux problèmes de société, aux problèmes générés par la vie moderne et les maladies.

4.1.3 Le manga en France

Or, le manga en France apparaisse en 1978, grâce à l'initiative d'un japonais expatrié Takemoto Atoss que les premières publications de manga ont été présentées dans la revue suisse Le Cri qui Tue. (Plus information dans le blog de David Yukio : Mon amour pour le Japon et Tokyo. Voir sitographie)



FIGURE 5 LE CRI QUI TUE

Ainsi, en juillet 1978, apparaissent sur les chaînes françaises les dessins animés japonais Candy, Albator et Goldorak, séries animées de qualités

inégales. La chaîne française TF1 a dominé les années 1980-1990 avec le lancement du « Club Dorothée » en 1987, et grâce à la diffusion de dessins animés japonais à destination des enfants. Dragon Ball et d'autres séries sont retransmises et mobilisent de nombreux fans, néanmoins selon Ségolène Royal (1989), sur les quotas de diffusion des œuvres françaises et européennes pour la télévision, le manga subit des attaques puisque le manga est critiqué par les parents et la presse pour la violence ou le caractère sexuel. Il se trouve également dégradé par les politiques et, pour cette raison, la présence des mangas commencent à diminuer, à être restreinte.

Mais, aujourd'hui l'internet facilite l'accès au monde manga et peu à peu, le manga impose le respect dans le panorama de la bande dessinée française. Désormais, tous les grands éditeurs historiques de la BD ont intégré une collection manga à leur catalogue, mais c'est depuis les années 2000 que sa qualité est reconnue. Les fans de mangas avec l'internet ont accès à beaucoup de ressources, que ce soit le partage, des informations, le téléchargement massif des produits eux-mêmes, jusqu'au le phénomène de scanlation parfois aussi nommé scanslation, scantrad ou mangascan, (traduction d'un manga scanné par des fans) et de fansub (sous-titrage des animés).

4.1.3.1 Les Manfras

Le manfra ou franga est un terme pour regrouper les œuvres de bandes dessinées réalisées par des auteurs francophones qui souhaitent travailler dans un format, un style de dessin et un genre de narration inspirés par le manga. Avec le manfra, il s'agit d'importer le mode de production japonais en France, dans un intérêt de modérer l'augmentation croissante du prix des licences des œuvres importées du Japon.

En 2008, le manfra Maliki (Voir figure 6) a reçu très bon accueil chez les jeunes. On notera que Maliki est présent dans plusieurs médias : l'internet et l'édition. Maliki est l'héroïne d'un webcomic et des bandes dessinées humoristiques. Elle a des cheveux roses, les dents et les oreilles pointues et elle est accompagnée par ses deux chats. Maliki raconte sa vie sur son blog sous forme de dessin.

Selon le site web « Bande Dessinée Info » l'album Maliki « broie la vie en rose » a reçu le prix de la « Meilleure BD au style manga » de l'année 2008 et son album Maliki « une rose à l'amer » a reçu cette même récompense pour l'année 2009.



FIGURE 6 MALIKI

4.2 L'ANIMÉ

Le terme « animé » est un diminutif du mot “animēshon” (Il est l’expression « dessin animé » ou “animation” en français mais il est prononcé en japonais) et il est connu à l'extérieur comme l’animation japonaise “animé” mais au Japon il désigne l’animation en général.

Selon dans l’article de Peignot, les premières animations japonaises apparaissent en 1917 et beaucoup de dessins-animés sont produits durant les décennies suivantes. Les caractéristiques et les formes de l’animé se développent durant les années 1960 et se popularisent à l’extérieur du Japon durant les années 1980.

L’animé et le cinéma d’animation, ont été influencées par les dessins animés de Hayao Miyazaki. Nausicaä de la vallée du vent, Mon voisin Totoro (Voir figure 7), Princesse Mononoké et le Voyage de Chihiro (Voir figure 8) illustrent le succès considérable de l’animé, que ce soit au Japon ou dans le reste du monde. Les distributeurs peuvent diffuser un anime sur internet, à travers les chaînes télévisées, la vidéo ou le théâtre.

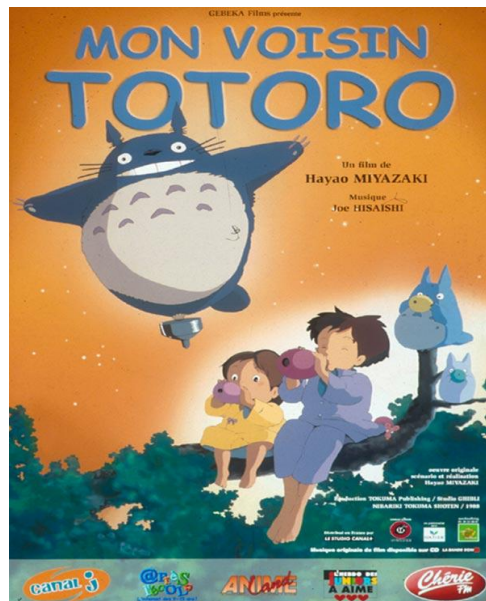


FIGURE 7 MON VOISIN TOTORO

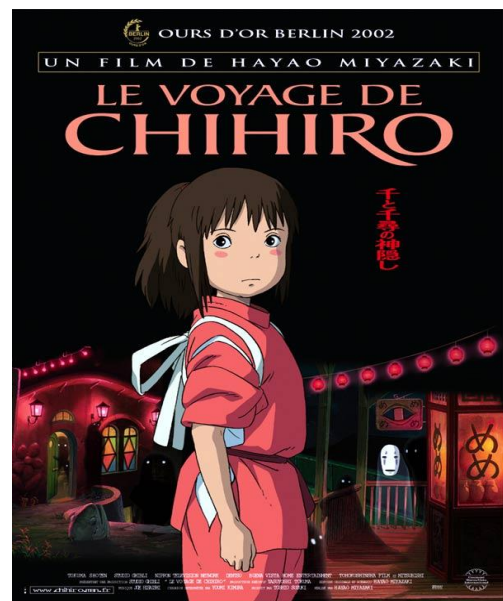


FIGURE 8 LE VOYAGE DE CHIHIRO

Toei Doga, la plus grande productrice de télévision au Japon, a fait connaître la plupart des mangas de succès comme Dragon Ball, l'anime le plus connu ou la populaire Sailor Moon. Très important est aussi le groupe GAINAX qui utilise des graphiques générés par ordinateur et sans aucun doute son plus grand succès a été Neon-Genesis Evangelion.

4.3 LES TIC

Les TIC selon François Mangenot (2006), représentent l'ensemble des techniques utilisées dans le traitement et la transmission des informations, particulièrement de l'informatique, de l'internet et des télécommunications. Toute technologie utilisée autour de l'outil informatique peut améliorer les pratiques d'enseignement. Egalement, les TIC sont des ressources nécessaires pour manipuler de l'information et particulièrement les ordinateurs, programmes et réseaux nécessaires pour la convertir, la gérer, la transmettre et la retrouver.

Mohamed A. Touré (2002) affirme que les typologies des usages des TIC en éducation, proposées par divers auteurs depuis le début des années 1980. Les 7 catégories identifiées (voir tableau 1) peuvent être regroupées dans deux axes principaux :

- Les typologies centrées sur l'acte d'enseignement/apprentissage qui ont pour critère de classification une ou plusieurs variables définissant une situation pédagogique c'est-à-dire, celles qui regroupent les usages des TIC selon les stratégies pédagogiques et (ou) les types de connaissances que les TIC permettent de supporter; ou celles qui associent les TIC à des étapes spécifiques du processus d'enseignement.

- Les typologies centrées sur l'apprenant sont des typologies dont le système de classification repose sur les différentes manières d'utiliser les TIC pour supporter les activités d'apprentissage c'est-à-dire, celles qui classifient les TIC selon les fonctions cognitives de ces technologies et celles qui classifient les TIC selon les étapes du processus d'apprentissage ou des étapes du processus humain de traitement de l'information.

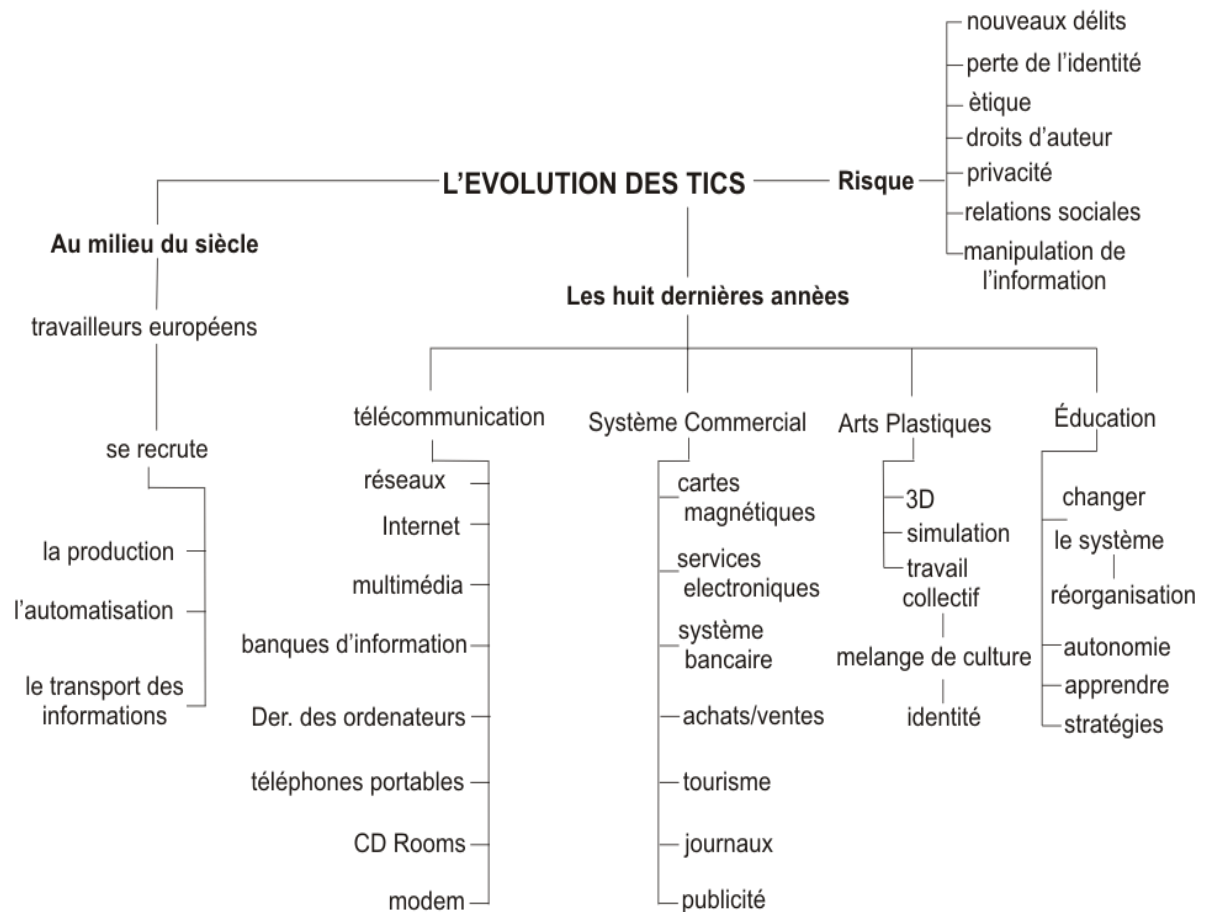
Liste des TIC par catégories selon les fonctions d'usage :

Catégories	Fonctions
1. Les outils de traitement des textes	<ul style="list-style-type: none"> • Les traitements de texte • Les correcteurs orthographiques
2. Les logiciels éducatifs	<ul style="list-style-type: none"> • Les logiciels de résolution de problèmes • Les tutoriels • Les exercices
3. Les outils d'analyse et d'information	<ul style="list-style-type: none"> • Les bases de données • Les tableurs • La calculatrice • Les programmes statistiques • Les logiciels de création de graphiques
4. Les jeux et simulations	<ul style="list-style-type: none"> • Les micromondes • Les simulations • Les jeux éducatifs et de divertissement
5. Les outils graphiques	<ul style="list-style-type: none"> • Les logiciels de création de réalisations graphiques. • Les logiciels de dessin • Les logiciels d'édition • Les logiciels de composition musicale
6. Les outils de communication	<ul style="list-style-type: none"> • Les bases de données en ligne • Les services en ligne • La correspondance via le courriel • L'utilisation du skype • Utilitaires
7. Les multimédias	<ul style="list-style-type: none"> • Les vidéodisques • La robotique

Tableau 1. Répartition des fonctions des TIC selon sept catégories par Mohamed Touré (2002)

4.3.1 L'évolution des TIC

Ce cadre conceptuel fait pour moi dans la classe d'enseignement de TICS dans la salle de classe, on montre l'évolution des TICS jusqu'à nos jours.



4.3.2. Les TICE

Selon le « Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde » (2003), les TICE est l'acronyme de Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement. Les TICE

regroupent un ensemble d'outils utilisés pour produire, traiter, entreposer, échanger, classer, retrouver et lire des documents numériques à des fins d'enseignement, d'apprentissage et entraînent une transformation du rapport enseignant-apprenant. Si elles représentent un outil pour la classe et l'élève, elles offrent en outre une aide didactique précieuse au service des apprentissages et accompagnent l'enseignant dans sa pratique professionnelle. On doit souligner ici qu'en aucun cas, le métier d'enseignant est amené à disparaître comme certains pourraient croire, il reste le guide, le lien dans la relation enseignant, savoir et apprenant.

Charles de Margerie (1981) remarque que les ressources apportées par les TICE sont des banques de données et d'informations (textes, images, vidéos) pouvant être utilisés comme supports de cours et d'illustrations par l'enseignant ou pouvant servir de source d'information pour les élèves. Ce sont des outils de travail personnel (laboratoires personnels) adaptés au niveau des apprenants, à leurs objectifs et dispositifs de travail collectif et de communication.

4.4. L'interactivité

Le processus d'enseignement-apprentissage s'améliore nécessairement avec l'interactivité. Cette dernière s'entend comme une participation aux réseaux ou relations communicatives que possède l'apprenant. Pierre Lévy dans le livre de *Cibercultura : La cultura de la sociedad digital* (Lévy, 2007, p.93), en donne une définition générale comme "... la participation active du bénéficiaire d'une transaction d'information ...". Par conséquent, le développement de cette interactivité est vitale dans l'acquisition de la langue étrangère.

Ce mémoire cherche, à travers différentes séries d'animé et des goûts de chacun, à renforcer et fixer les connaissances de la langue-culture étrangère tout en adaptant l'ouïe à une nouvelle langue, ici le Japonais. On soulignera que la plupart des séries japonaises sont sous-titrées très fréquemment en anglais, en espagnol ou en italien. L'apprenant peut ainsi retenir plus facilement du vocabulaire ou des expressions idiomatiques.

4.5. La lexiculture

La lexiculture est le résultat de la composition de deux formes : lexique et culture. Le lexique est entendu comme un ensemble de mots qui comporte une langue et culture comme un ensemble des manifestations à travers lesquelles on exprime la vie d'un peuple. Il s'agit dans l'enseignement/apprentissage, d'intégrer plus l'enseignement de la culture à l'enseignement de la langue puisque selon Gallison (1988), il y a un problème de l'intégration de l'enseignement de la langue à l'enseignement de la culture quand l'apprentissage des langues est important et indispensable pour les individus puisque leur permettant d'être capables de communiquer, d'être en contact avec l'autre.

Porcher (2004) fait référence à qu'avec l'approche communicative, on peut enseigner/apprendre les langues/cultures puisqu'on enseigne la langue dans sa dimension sociale, en établissant des rapports entre la langue et la réalité sociale, tant privilégiant le sens et en faisant appréhender les phénomènes complexes telles que la réalité sociale et culturelle d'une communauté linguistique et assurer la participation et l'implication actives des apprenants. Ainsi, la lexiculture offre une nouvelle perspective à la didactique des langues en profitant des relations entre une langue et une culture.

4.6. Les médias

Par Barthélemy (2007), les médias sont essentielles pour la diffusion des langues, ils font de son utilisateur le membre d'une même "tribu". Le téléphone, la radio, la télévision et l'informatique ont un impact dans l'enseignement et l'apprentissage des langues et des cultures.

4.6.1. La formation aux médias

Actuellement, les médias constituent une part fondamentale de l'enseignement des langues étrangères. En effet, pourquoi ne pas profiter de la palette d'outils qu'on a à notre disposition ? Néanmoins, il est nécessaire de noter qu'il existe des résistances par rapport aux médias de la part des enseignants. Cette réticence est liée essentiellement à la place qu'ils peuvent prendre, peu à peu, dans la salle de classe et la variété d'informations nécessaires ou superflues voire dangereuses. Egalement chez les adultes, notamment les parents, il y a une part d'hostilité : "Les nouveaux médias sont décriés comme nuisibles ou superficiels par ceux qui dominent les anciens" (Barthélemy, 2007)

Ainsi, nous arrivons à l'ère des médias électroniques qui provoquent beaucoup de changements dans la société, faisant varier les conceptions d'espace et de temps et changeant les loisirs et la manière d'apprendre et donc d'enseigner.

Ainsi selon Barthélemy (2007, p.143), l'éducation et la formation aux médias apparaissent comme une nécessité. On rejoint ici Barthélemy quand il affirme que "c'est la légitimité d'un système scolaire, mais aussi celle des enseignants, des formateurs, qui est en jeu".

4.6.2. Les médias dans la classe de langue

Barthélemy affirme que les médias dans la salle de classe apparaissent lors de la Seconde Guerre Mondiale. Ils vont générer et renforcer la compétence communicative pour permettre de comprendre et se faire comprendre avec les autres. La crédibilité des outils comme le rétroprojecteur, le magnétophone, le projecteur de films ou de diapositives font pressentir la généralisation de leur entrée dans les classes.

4.6.3. Avantages et interactions

Comme j'ai dit antérieurement les médias ont un rôle important dans la diffusion de langues. Par cette raison il y a des avantages et des interactions qu'ils démontrent la raison de l'utilisation d'elles :

- Aujourd'hui les personnes apprennent et doivent apprendre beaucoup de langues étrangères à cause du facteur de mobilité, de globalisation ou d'échanges. Il s'agit non seulement d'être plus compétitif sur le marché du travail mais aussi d'avoir une plus large ouverture d'esprit. Pour cette raison, les gens sont motivés pour comprendre et de se faire comprendre d'un étranger ou dans un contexte déterminé.
- Les chats, les vidéoconférences, les forums facilitent la communication tant écrite qu'orale et la diversité des langues n'est pas un problème.
- On modifie constamment les médias conformément au goût et la préférence du public. De plus, leur accès est permanent et autonome.
- L'apprenant décide de son propre rythme d'apprentissage, il est acteur de son savoir.

4.6.4 Spécificités des médias pour l'enseignement des langues

Les médias possèdent un aspect attractif en ce sens qu'ils motivent et ont une capacité d'adaptation considérable.

- **La télévision**

Pour cette recherche, la télévision joue une partie très importante parce qu'elle est le contact avec les programmes comme l'animé soit adapté à la langue maternelle ou avec des sous-titres. C'est pourquoi la télévision est un mélange d'authenticité linguistique et culturelle qui permet la diversité des publics et des situations de communication.

- **L'ordinateur multimédia**

Ce média est aussi un élément essentiel parce qu'il permet l'interaction avec le monde informatique et de travailler les compétences écrites. Il est un élément attractif et adapté pour les apprentissages en langues notamment en autonomie. L'outil multimédia selon Christine Tagliante (2006), est une ouverture vers la communication interactive offerte à tous et la possibilité de réunir les informations en temps réel. Il constitue un outil grâce auquel la personne peut chercher autant que publier ou partager une information intéressante pour elle. Dans notre cas, c'est le média alternatif de communication dans notre pays pour lire le manga.

5. ANALYSE DE DONNÉES

Dans cette recherche, il existe une variété d'information grâce aux événements de la culture otaku comme "l'Otaku Summer" et Harajuku. Avec cette information, on peut observer en quoi l'anime et le manga sont des outils ou moyens pour attirer l'attention et susciter l'intérêt pour l'apprentissage d'une langue-culture étrangère.

Les enquêtes ont reflété la nécessité de créer une stratégie (une page web pour renforcer l'apprentissage de la langue étrangère) facilitant la compréhension d'une nouvelle langue à travers différentes séries d'animé et des goûts de chacun en cherchant le renforcement des langues, plus particulièrement le français et l'anglais, ainsi qu'habituer l'ouïe à une nouvelle langue. Les enquêtes aident comme support et elles donnent une idée de la vision des jeunes par rapport au manga et l'animé.

La première enquête engage comme sujet principal à analyser la connaissance du public à travers des questions par rapport à la culture Otaku comme les séries, la musique et le cosplay. (Voir échantillon de l'enquête N° 1)

Analyse quantitative

Moyenne d'âge

- L'âge des jeunes est entre 15 et 28 ans.
- Le temps que les jeunes appartiennent dans la culture est entre un et seize ans.

Echantillon de l'enquête N° 1

Nombre: _____ Edad: _____

Alias: _____

Tiempo en la cultura: _____

Ocupación: _____ Barrio: _____ Localidad: _____

Encuesta abierta

1. ¿A qué grupo perteneces? _____

2. ¿Has hecho cosplay? Si _____ no _____ ¿A qué edad? _____

¿Para qué ocasión? _____

3. ¿Cuál es tu serie favorita? _____

4. ¿Te identificas con algún personaje de alguna serie? Si _____ no _____

¿Con cuál? _____

5. ¿A qué eventos de anime has tenido la oportunidad de asistir? _____

6. ¿Normalmente mediante cual medio de comunicación te has enterado de los eventos programados?

7. ¿Has creado algún grupo en facebook relacionado con el tema? Si _____ No _____

8. ¿Escuchas música japonesa? si _____ no _____ mediante que medio accedes a estas? _____

9. ¿Utilizas los servicios que brinda la internet? Si _____ no _____

¿Con que frecuencia? _____

10. ¿Qué recursos o páginas de internet utilizas? (cada cuanto lo haces y especifique cuales) _____

11. ¿Fue por medio de la internet que comenzó a mirar series de anime? Si _____ no _____

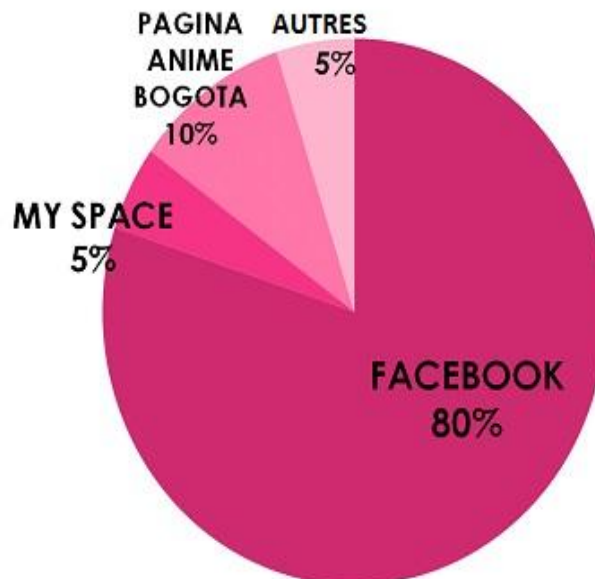
Entonces, ¿Por cual otro medio? _____

Pages web les plus fréquentées

- Submanga
- Hi5
- Animeid
- Google
- Fansub
- Animextremist
- Foros DZ (los colombianos)
- Youtube
- Anime news
- Wikipedia
- Anime omega
- Twitter
- McAnime
- Tokyonext

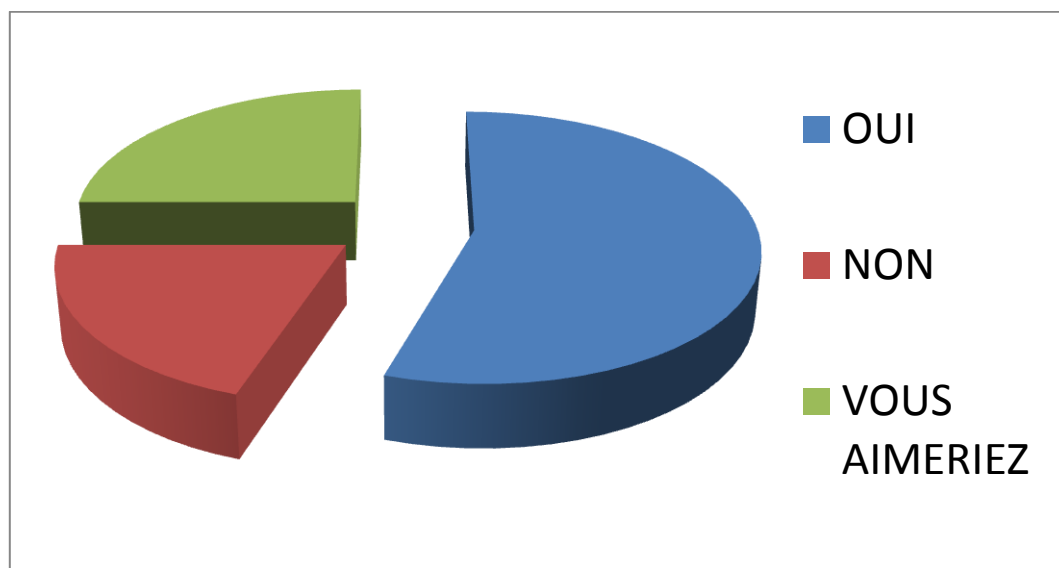
Les statistiques

Pages web par lesquelles ils s'informent actuellement des évènements :



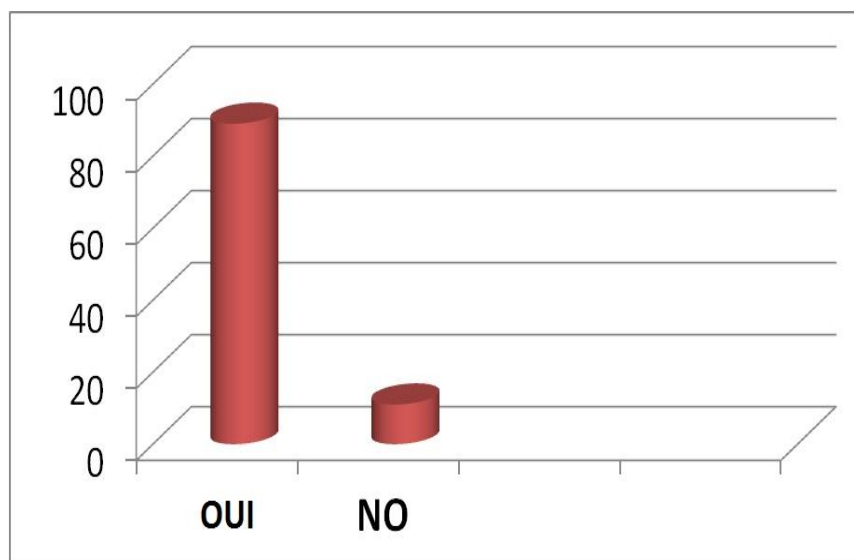
Les Cosplays

Les jeunes de l'enquête qui ont ou non réalisé de cosplay et qui ils aimeraient éventuellement de le faire :



Groupes otakus (BOGOTÁ)

L'appartenance aux groupes Otakus :



Pour la deuxième enquête, le sujet principal était le manga et l'apprentissage d'une langue étrangère.

Échantillon de l'enquête N° 2

ENCUESTA

1. ¿Lees manga?
2. ¿En que idioma?
3. ¿Crees que el leer un manga en otro idioma te ayuda a adquirir un conocimiento o vocabulario de ese idioma?
Si/ No por qué?

Carlos Andrés Suarez Solano

1. yo leo manga mucho en especial las obras de Clamp
2. algunos los leo en ingles y otros en español
3. Si porque te das cuenta q puedes aprender mucho y gracias al manga uno puede empezar a aprender el ingles y el japonés

Kyoko Mogami

1. Si
2. español o ingles
3. Si por que las palabras que desconozco las busco y eso ayuda a que mi vocabulario se fortifique.

Sebastian Salgado Moreno

1. Si a veces leo manga, pero me gusta ver más ver los OVAs.
2. Cuando las leo (por internet), siempre las busco en inglés o las que estén en español.
3. Demasiado, cuando lees o miras algo que te e interesa en otro idioma, aparte de aprender sobre esa cultura, aprendes mucho vocabulario rutinario, "vivencial de calle", por llamarlo así; que no es enseñado en la "academia".

Karla Alejandra P Z

1. Si leo manga
2. Español pero trato de traducir a veces el japonés con un diccionario
3. Si ayuda traducir o leer en japonés o ingles por que si estas aprendiendo esos idiomas te ayuda a tu vocabulario, y uso en si del idioma de estructuras y demás, yo he aprendido algunas palabras en japonés ya puedo distinguir varios kanjis, por lo que el manga no es solo un pasatiempo sino una motivación a aprender otra cultura e idioma

Stephy Hernandez

1. Si
2. Español e ingles
3. Si, porque leyendo en ingles el manga de Ranma 1/2 aprendí mucho vocabulario, y espero empezar a leer manga en japonés para ir aprendiendo. Es una excelente manera de aprender otro idioma porque aprendes mientras te entretienes

Akemi Kiryuu

1. Mucho *¬*
2. En español e inglés (aunque he leído ocasionalmente en otros idiomas en que entendía sólo la mitad, como en francés o portugués) en japonés no entiendo, así que no cuenta como "leer".
3. Hm... Mas o menos aprendí algunas palabras nuevas, pero no es de gran ayuda he leído fics en inglés y eso sí que me ha ayudado, pues la narrativa es descriptiva y en prosa en vez de simples diálogos

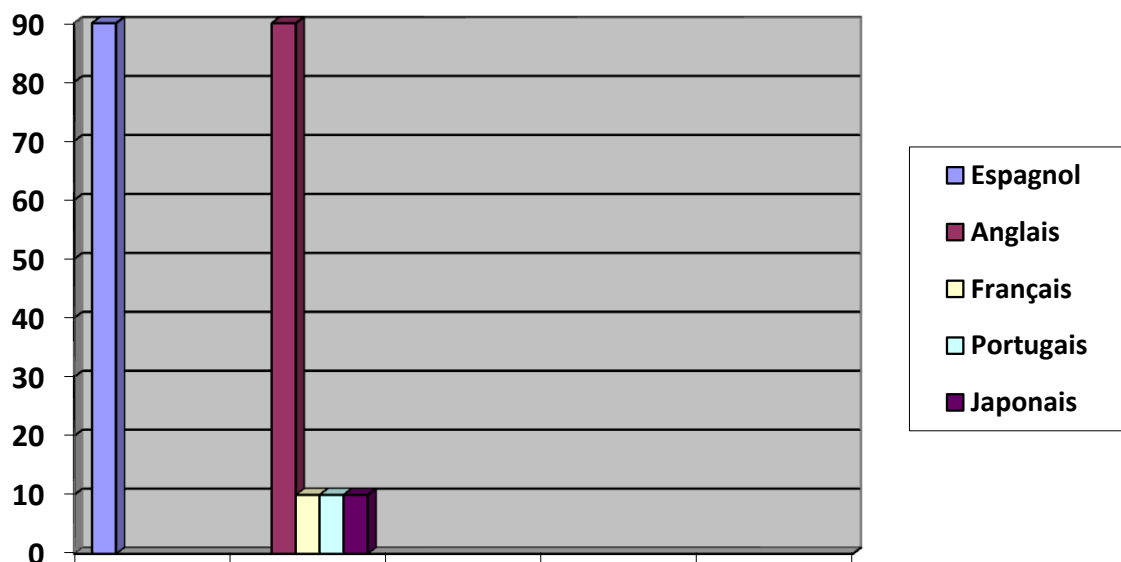
Analyse quantitative

Manga

- Dans l'enquête, on peut voir que les jeunes lisent des mangas.

Langue

- La langue de préférence est l'espagnol mais quand on ne peut pas trouver le manga, ils lisent dans une autre langue en général l'anglais bien qu'il y ait certains qui lisent dans d'autres langues comme le japonais, le français ou le portugais.



Manga et apprentissage d'une langue

- Les jeunes sont d'accord pour dire qu'il s'agit d'un outil pour apprendre un nouveau vocabulaire et pour renforcer une langue étrangère.

Analyse qualitative des enquêtes

Les jeunes ont besoin de se positionner par rapport au monde extérieur pour se construire, soit en se différenciant, soit en imitant, soit en se définissant "contre" ou "avec" les sujets et les situations qui les entourent. De plus, l'échange entre différentes cultures qui se trouve autour du monde permet aux jeunes d'agrandir leurs connaissances. Le public Otaku (fans de mangas, de jeux vidéo et de dessins animés) vit avec passion exclusive ces produits culturels dont ils ne cessent de produire et consommer. Ils sont véritables acteurs d'un phénomène en croissance, leur 'mouvement' a créé un gigantesque marché et gagne aujourd'hui toute la jeunesse colombienne, via le succès de la culture au moyen de la participation active de forums virtuels (Submanga, McAnime, Foros DZ), des groupes Otaku (AnimeOmega, DZ « Los Colombianos », Mokona Modoki) et des événements (Harajuku, Otaku Summer, GTON).

D'autre part, la lecture de mangas met au contact d'un langage authentique, réel. Même s'il a été adapté au format écrit et ne correspond pas exactement au langage parlé, le texte des mangas ont d'intonations et d'onomatopées. Il est donc plus proche de la langue parlée que bien d'autres formes écrites. Les manga sont riches en dialogues, et elles enseignent donc aux jeunes des expressions utiles pour la conversation et l'interaction avec des locuteurs natifs de la langue étrangère.

Analyse de l'interview

Il est nécessaire d'être en contact avec les acteurs de la recherche : les jeunes. La mise en place de l'interview était nécessaire. A l'origine, il faut organiser un débat sur l'influence de l'animé et le manga dans la vie quotidienne.

	Santiago 21 ans	Juan Camilo 27 ans	Camilo 20 ans	Yoseff 26 ans
Découverte du manga et de l'anime	Le premier animé que j'ai vu a été Doraemon, mais je suis fan depuis le Great Teacher Onizuka. Mon premier manga que j'ai eu comme livre a été Les Chevaliers du Zodiaque.	Quand j'étais petit, je regardais beaucoup Olive et Tom. Mais, l'animé et le manga, je les ai connus quand j'ai vu Ranma 1/2 en 1999.	À 11 ans avec Dragon Ball	Le premier que j'ai vu c'était Moon Mask Rider, mais j'ai aimé le manga avec Sailor Moon. Mon premier manga a été Macross 7 de la maison Norma et Shadow Lady
Qu'aimez-vous dans l'animé ?	J'aime le contenu des histoires et le détail au fur et à mesure des scènes. C'est comme si on te transportait dans la scène.	Ils me font rire	L'histoire, les personnages et les lieux, les personnages avec des pouvoirs.	Il existe une variété d'"irréel" et d'idées qui le composent.

<p>Qu'aimez-vous dans les mangas ?</p>	<p>Pour la quantité de mouvements, de genres de contenus et de réalités alternatives où tout peut arriver.</p>	<p>Le manga a quelque chose de spécial qui le différencie de la bande dessinée américaine. Le dessin des personnages, les onomatopées qu'ils utilisent. On ne voit pas d'histoires ennuyeuses de héros ou de méchants. Ils approfondissent plus dans les sujets amoureux, historiques, psychologiques, culturels, etc.</p>	<p>Il n'y a pas de censure comme l'animé. La qualité du dessin dans le manga est meilleure.</p>	<p>La qualité des images, de la composition, et l'avantage de pouvoir s'imaginer la scène (parce qu'une histoire est toujours meilleure quand elle est lue que quand elle est vue).</p>
---	--	--	---	---

Manga et internet	Je visite des pages web parce que le manga de Hellsing je l'aime en livre mais il est difficile à obtenir et il est cher.	En général je télécharge puisqu'il est plus facile de suivre une histoire ou de connaître plus sur des séries.	Je visite certaines pages web.	Je visite "Mangastream" pour voir mes séries actuelles.
Connaissance des "Manfras"	On ne suppose pas que ce sont les mangas faits en France?	Non	Non	Non

On peut dire que pour que le manga fonctionne, il faut aussi que le sujet soit intéressant. Selon les jeunes, les histoires peuvent se dérouler à la fois dans des mondes totalement imaginaires ou dans la vie réelle.

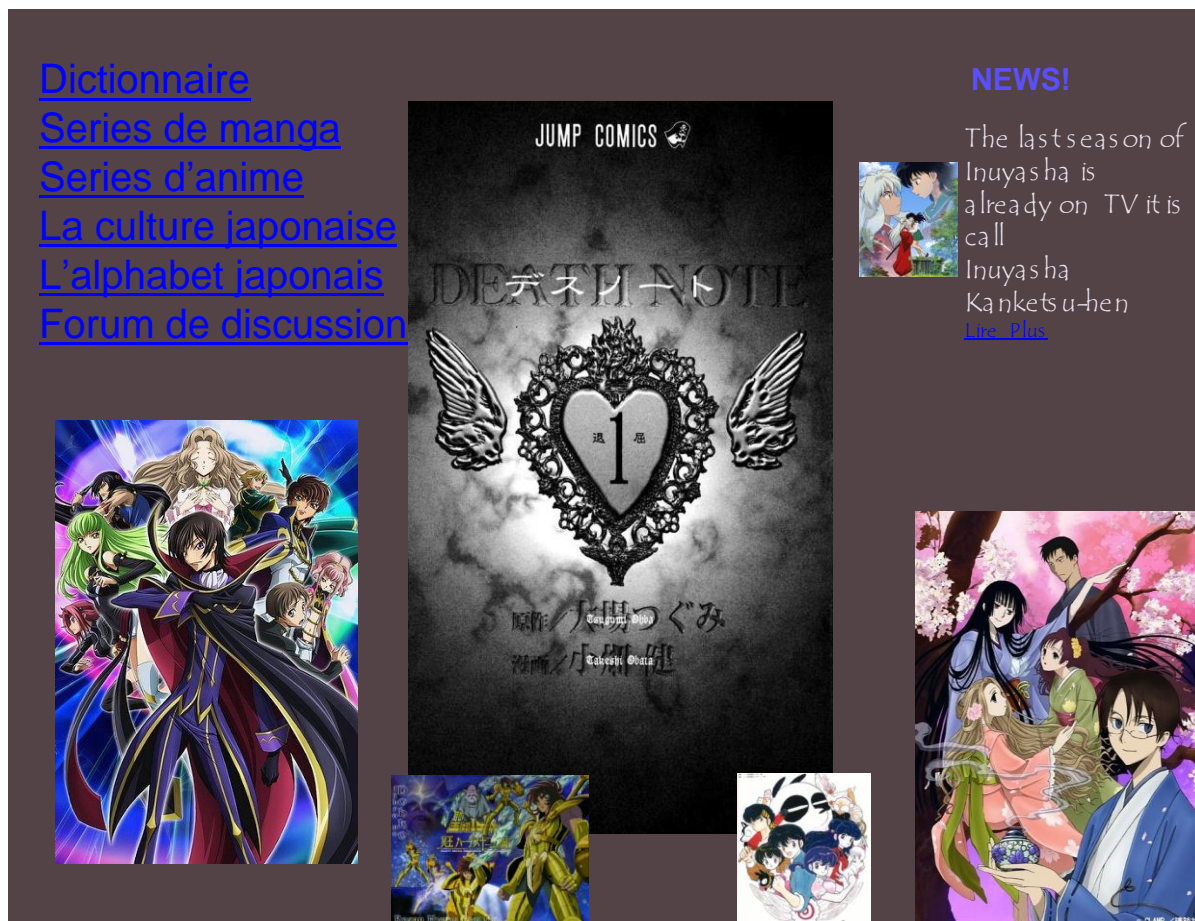
6. LES RÉSULTATS

Pendant les événements de la culture otaku, on observe, analyse et socialise avec le public en cherchant leurs intérêts. L'analyse de données (les enquêtes et l'interview) a fait apparaître que l'influence de l'animé et le manga est un moyen pour l'apprentissage ou pour renforcer une langue étrangère et l'analyse nous a aidé à obtenir comme résultats la création d'une page web pour renfoncer et apprendre un nouveau vocabulaire de la langue étrangère.

La page web : Brouillon de la page



La première vue que l'utilisateur trouve, c'est la page d'accueil avec le logo du projet qui est dans le centre avec les images de l'animé et le manga, autour de celles-ci les différentes langues : l'espagnol, l'anglais, le français et le japonais. Les personnes peuvent ainsi choisir ou naviguer entre les langues pour les locuteurs plurilingues.



Du côté droit, on peut visualiser les nouvelles de la semaine (par exemple : l'information sur une actualité du manga et d'animé, de même, des nouvelles culturelles du Japon), seulement apparaît une partie de la nouvelle. Si on veut l'agrandir cliquez sur "lire plus" et cela renvoie à une autre page avec l'information complète. Chacune des nouvelles est accompagnée d'une image.

INUYASHA KANKETSU-HEN

• Le 18 juin dernier, l'aventure du manga *Inu-Yasha* prenait fin avec la parution du dernier chapitre dans le magazine de prépublication Shonen Sunday. C'est maintenant au tour de l'anime d'entamer sa dernière ligne droite. Samedi 3 octobre débutera la diffusion à Tokyo du dernier arc de la série, intitulé [Inuyasha: The final Act \(Inuyasha Kanketsu-hen\)](#). Cette dernière saison d'*Inuyasha* reprend l'histoire des 25 derniers volumes du manga, qui en compte 54.

C'est à nouveau le studio Sunrise qui est en charge de l'animation, à qui l'on doit le travail de qualité effectué sur les précédents épisodes.



• Pour information, la première série s'était étalée sur 167 épisodes, afin d'adapter les 36 premiers volumes du manga de Rumiko Takahashi. En France, 37 tomes sont parus chez Kana et les 52 premiers épisodes sont disponibles en coffrets DVD chez Kaze. Vous l'aurez compris, nous ne sommes pas prêts de connaître la fin des aventures de Kagome et d'Inu-Yasha.



Dictionnaire :

Le mot "dictionnaire" apparaît comme titre et on peut trouver les mots inconnus. On montre le mot avec sa traduction respective en contexte.

DICTIONNAIRE

ANŌ, SUMIMASEN, s'emploie pour s'adresser à quelqu'un qu'on ne connaît pas.

ANŌ sert à attirer l'attention et **SUMIMASEN**, signifie "Excusez-moi"

DŌMO - ARIGATŌ - GOZAIMASU s'emploie pour remercier quelqu'un quand on veut marquer une certaine politesse.

ARIGATŌ correspond à "merci".

DŌMO et **GOZAIMASU** donnent à l'expression un caractère plus formel.

DŌ - ITASHIMASHITE est l'expression requise pour répondre à des remerciements..

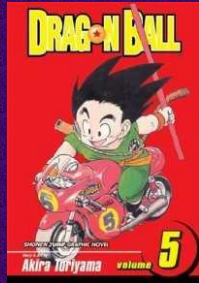


Séries Manga :

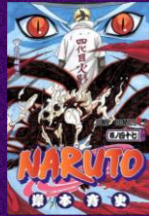
Ici on trouve les liens pour accéder à d'autres pages qui contiennent différentes mangas. Pour entrer dans la page des mangas, il faut cliquer sur la couverture respective.

SERIES DE MANGA

Dragon Ball



Naruto



Death Note



Neon Genesis Evangelion



Xxxholic



NARUTO



Séries Animé :

Ici on trouve les liens pour accéder à d'autres pages, où on peut voir les séries d'animé. Pour entrer dans la page, un clic est donné sur l'image principale de la série. Après, on peut trouver des exercices de compréhension et vocabulaire par rapport au animé qui la personne a vu.

SERIES D'ANIME

- AstroBoy
- Avatar
- Blood +
- Chevaliers du Zodiaque
- Code Geass
- Cowboy Bebop

- [Death Note](#)
- Digimon
- Ranma 1/2
- Sailor moon

- [Sakura Chasseuse de Cartes](#)
- Dragon Ball
- Inu-Yasha
- Naruto



Sakura Chasseuse de cartes



1. Quel sujet n'aime pas Sakura ?

- a. La musique
- b. Le sport
- c. Le Math

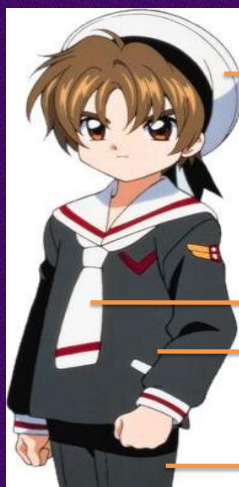
2. Où travaille le père de Tiffany?

- a. À une multinationale
- b. Il est la tête d'une multinationale
- c. Il est un ingénieur d'une multinationale

3. Qu'est-ce que Sakura décide de faire quand écoute le bruit ?

- a. Elle va jeter un œil et peut-être elle appelle à la police.
- b. Il y a un voleur et elle va appeler à la police.
- c. Elle va chercher au voleur.

LES VÊTEMENTS



- Le chapeau
- La cravate
- Le blouson
- Le pantalon



- ← Le T-Shirt
- La jupe
- Les chaussures
- ← Les chaussettes



La culture japonaise:

On trouve quelques aspects de la culture japonaise qui apparaissent dans les séries d'anime, de manga et aussi des notions pour entendre cette culture.

LA CULTURE JAPONAISE

Le printemps arrive, la période de floraison des cerisiers au Japon appelés sakura. Sakura est le nom japonais des cerisiers ornementaux du Japon ainsi que de leurs fleurs.

Le sakura a toujours été un symbole de beauté éphémère au Japon et est étroitement associé aux samouraïs et aux bushi. La vie était considérée comme belle et courte, un peu comme une fleur de cerisier.



L'alphabet japonais :

On peut trouver l'alphabet japonais à la forme de hiragana, katakana et la transcription en caractères romains. Il existe des exemples d'écriture.

L'ALPHABET JAPONAIS									
Hiragana					Katakana				
あ a	い i	う u	え e	お o	ア a	イ i	ウ u	エ e	オ o
か ka	き ki	く ku	け ke	こ ko	カ ka	キ ki	ク ku	ケ ke	コ ko
さ sa	し shi	す su	せ se	そ so	サ sa	シ shi	ス su	セ se	ソ so
た ta	ち chi	つ tsu	て te	と to	タ ta	チ chi	ツ tsu	テ te	ト to
な na	に ni	ぬ nu	ね ne	の no	ナ na	ニ ni	ヌ nu	ネ ne	ノ no
は ha	ひ hi	ふ fu	へ he	ほ ho	ハ ha	ヒ hi	フ fu	ヘ he	ホ ho
ま ma	み mi	む mu	め me	も mo	マ ma	ミ mi	ム mu	メ me	モ mo
や ya		ゆ yu		よ yo	ヤ ya		ユ yu		ヨ yo
ら ra	り ri	る ru	れ re	ろ ro	ラ ra	リ ri	ル ru	レ re	ロ ro
わ wa				を wo	ワ wa				ヲ wo
ん n					ン n				

Forum de discussion :

Ici, les personnes participent et interagissent avec personnes de tout le monde. Chaque semaine il y aura un nouveau sujet sur le forum à propos du manga lu ou discussions diverses.

FORUM DE DISCUSSION

Quels nouveaux manga me conseillez vous ?



Lenalee-18: Salut ! je suis en court de mangas dite moi quel manga je peux regardé en animes sa serais bien ^^



Marie: Tout d'abord, précise-nous tes goûts pour qu'on puisse t'aiguiller plus facilement : shôjo ? shônen ? josei ? seinen ? Aimes-tu les histoires romantiques ? Des histoires où on doit mener une enquête ?



Le mangaka: Je te conseille si tu connais pas bien sur "la paire et le sabre", "shold of the dead" "baka to test" après c'est quoi ton style de manga??

7. GLOSSAIRE

On va montrer les définitions des termes de difficile compréhension, les plus importants et le plus utilisés pendant le mémoire, c'est un travail pour faire une bonne compréhension des chapitres précédents, qui aident au lecteur à se guider au moyen des explications simples et claires. Les termes ont été extraites Dictionnaire de la didactique de française langue étrangère et seconde (2003) et « Diccionario Otaku A- Z » forum virtuel de McAnime.

C

COSPLAY : Le cosplay est un mot composé des mots anglais « costume » et « playing ». Il est une pratique consistant à jouer le rôle de ses personnages en imitant leur costume et leur maquillage.

H

HARAJUKU : Harajuku est un quartier de Tōkyō et les week-ends on y voit généralement des adeptes de la mode « Lolita », des jeunes gens habillés en chanteur de rock et des cosplayers déguisés en personnage de manga, d'anime ou de jeux vidéo. En Colombie, c'est un événement culturel et il est réalisé chaque trois mois. On partage les tendances culturelles de sa contrepartie japonaise.

HIRAGANAS : Ils sont un syllabaire japonais et une des trois écritures du japonais avec les katakanas et les kanjis (caractères d'origine chinoise). Les hiragana proviennent d'une simplification de la forme des caractères chinois.

K

KATAKANAS : Ils sont les éléments d'un des trois ensembles de caractères de l'écriture japonaise avec les kanjis et les hiraganas et ils sont utilisés dans le système d'écriture japonais pour transcrire les mots étrangers, les noms propres étrangers, les noms scientifiques des plantes et animaux, et les onomatopées japonaises.

L

LANGUE ÉTRANGÈRE : Toute langue non maternelle est une langue étrangère. On peut alors distinguer trois degrés d'étrangeté.

1. La distance matérielle, géographique (par exemple le japonais par rapport au français).
2. La distance culturelle.
3. La distance linguistique, mesurable par exemple entre les familles de langues (par exemple : langues romanes/ langues japoniques).

LOLITA : Il est un terme d'une mode vestimentaire japonaise. Les japonais, en choisissant le terme « lolita » pour désigner ce courant vestimentaire, n'ont retenu de l'héroïne éponyme de Vladimir Nabokov que l'aspect enfantin, en évacuant le côté sexuel et ambigu du personnage. Les lolitas, gothique, sweet etc. sont en effet caractérisées par leur aspect enfantin.

O

OVA : Elle est l'acronyme d'Original Video Animation (Animation Vidéo Originale) et elle est une production d'animation de différents formats (court métrage, moyen métrage ou long métrage) destinée à l'exploitation sur support vidéo (VHS, Laserdisc, DVD...) sans diffusion télévisuelle ni cinématographique préalable.

S

SCANLATION : Parfois aussi nommé scanslation, scantrad ou mangascan, fait référence à un manga qui a été scanné et traduit par des fans depuis sa langue originale (habituellement le japonais) vers une autre (généralement l'anglais, le français ou l'espagnol).

CONCLUSIONS

- On a étudié, observé et démontrée la relation existante entre l'animé et le manga et l'éducation en créant une méthode qui aidera à améliorer certains aspects de l'apprentissage une langue.
- Apprendre une langue étrangère n'implique pas seulement de connaître des aspects grammaticaux, lexicaux, mais, il est nécessaire de s'impliquer avec la culture du pays aussi.
- Il est important d'être actualisé et de tenir en compte des changements que le monde est en développant, essayer de les comprendre puisque les jeunes dans l'ère virtuelle sont dans un changement constant.
- Pour les jeunes, les premières tentatives d'une approche d'une langue étrangère sont toujours pénibles et rébarbatives. Il faut constamment tendre la main vers son dictionnaire; parfois, l'exercice est frustrant: on ne comprend rien. La création d'une page web avec une thématique de la culture otaku contribue une nouvelle forme d'expression écrite et orale (c'est-à-dire la compréhension écrite et orale), apportent au public un matériel original, qui peut leur permettre d'enrichir leurs apprentissage et connaissance linguistiques et culturelles. Lire et écouter une page web otaku en langue étrangère garde sa fonction principale : le plaisir.
- L'apprentissage d'un nouveau vocabulaire et renforcer une langue étrangère s'applique, en se combinant dans la page web : authenticité du matériel de lecture et d'écoute (au moyen de l'animé, le manga, la culture

japonaise lié avec le vocabulaire en français), communauté d'intérêts entre les jeunes, version écrite d'une certaine langue orale et des exercices, aide à la compréhension par l'animé et le manga.

- Apprendre ou renforcer une langue étrangère est importante pour satisfaire la curiosité intellectuelle, les aspirations personnelles où quelque raison que ce soit, il est bon d'avoir une idée claire de la raison pour laquelle on apprend une nouvelle langue pour vous aider à vous motiver.
- La création d'une page Web avec une thématique de la culture otaku attire attention des jeunes parce qu'il utilise la culture de l'image (des sons et d'expressivité du dessin), la créativité et l'interactivité lié avec la culture japonaise.
- Le projet de mon mémoire est en phase de construction parce que le Français Langue Étrangère (FLE) et le projet doivent s'adapter aux changements tant de l'apprentissage d'une langue étrangère, du public et de l'environnement. Il est une guide pour qu'on se développe conformément au temps et au public qui désire étudier. C'est une manière d'arriver aux jeunes pour travailler d'une manière plus dynamique, de plaisir et de créativité dans l'acte d'apprendre des langues.

ANNEXES

ANALYSE DE DONÉES

Interviews

Nombre: Juan Camilo Rodríguez

Sobrenombre/alias/nick: Naraku-Sama

Edad: 27

1. ¿Cuándo descubriste el anime y el manga? Respectivamente ¿Cual fue?

Cuando era niño veía mucho Supercampeones, pero no lo relacionaba como anime sino mas bien como dibujo animado, el anime y el manga y el mundillo relacionado a el lo conocí cuando vi Ranma 1/2 (1999) y me convertí en fanático a esta serie, de hecho ahí conocí el manga también de esta serie, aunque en formato americano.

2. ¿Por qué te gustó?

Originalmente Ranma no me gustaba y casi no tenia tiempo de verla de hecho estaba mas interesado en Dragon Ball Z en esa época, pero a medida que veía capítulos enteros me llamo la atención hasta que vi un capitulo que me hizo reír muchísimo por lo cual en ese momento no quise perderme ni un solo capitulo de esta serie y le pedí a mi hermana que grabara los capítulos que no pudiera ver por estar en el colegio y después veía esas grabaciones una y otra vez y luego me intereso comprar cosas alusivas a esta serie y de allí me entere que tenia OVAS y películas y trate

de conseguirlas todas y así fue que conocí mas series y mas autores de manga/anime

3. ¿Qué te gusta del manga?

El manga tiene un toque especial que lo diferencia del comic americano y es en el orden de la historia, el diseño de los personajes y las onomatopeyas que utilizan, no se ven historias planas de héroes o villanos sino que profundizan mas en temas amorosos, históricos, psicológicos, culturales, etc

4. ¿Visitas páginas web para leer los mangas o los compras?

Generalmente los descargo ya que es más fácil seguir una historia o conocer más sobre series que generalmente el anime deja incompletos

5. ¿Son caros los mangas en Colombia?

Son caros por dos razones la primera no hay editorial Colombiana que importe mangas, así que todas las editoriales son extranjeras las cuales pagan mas impuestos y por ende sus productos son mas caros y lo segundo aquí llegan los tomos recopilatorios de colección o sea los mangas de mayor costo en Japón; país en el cual si hay formatos de bajo costo y poder adquisitivo para poder comprar bastantes mangas, aquí en Colombia mas bien son por colección o solo por tener uno o dos tomos de series que nos podrían interesara.

6. ¿Dibujas mangas?

R: Dibujo personajes de los mangas, generalmente me toca verlos para poderlos dibujar, de memoria no puedo, mangas si definitivamente no ya que no he hecho historias dibujadas y si las hice fue de muy niño jejeje

7. ¿Siempre estás informado de los últimos manga? ¿Cuales?

No realmente solo estoy interesado en lo novedoso que haga Rumiko Takahashi, de resto solo veo animes o mangas por recomendaciones o por el estilo del dibujo

8. ¿Cual manga recomendarías?

Love Hina es una gran manga, Elfen Lied, Ranma 1/2 y el manga de Death Note

9. ¿Conoces los "manfra"?

No

Nombre: Yoseff Cajamarca Bertieri

Sobrenombre/alias/nick: Kamui

Edad:26

1. ¿Cuando descubriste el anime y el manga? Respectivamente ¿Cual fue?

Anime lo primero que vi fue centella, pero como aficionado fue directamente desde Sailor Moon, mi primer manga fue Macross 7 de editorial norma y Shadow Lady la colección completa

2. ¿Por qué te gustó?

Porque existe una variedad total de "irrealidades" y ideas que lo componen y desestresa muchas veces de una realidad monótona

3. ¿Qué te gusta del manga?

La calidad de las imágenes, la composición argumental, y la ventaja de poder imaginarse la escena como tal (sin contar que siempre una historia leída es mejor que una vista)

4. ¿Visitas páginas web para leer los mangas o los compras?

Las dos, visito Mangastream para ver mis series actuales pero compro mangas por series para tener de "back up" actualmente estoy comprando D-Gray Man

5. ¿Son caros los mangas en Colombia?

Muy caros, la falta de editorial es mortal, además es un mercado activo y por ende sobrevaloran los costos, aunque aquí en Argentina la cosa no cambia mucho, a pesar de ser una ciudad con sobreabastecimiento de mangas y anime, el hecho de no tener zona franca dispara los precios de todo lo importado.

6. ¿Dibujas mangas?

No, ya no razones personales, solía hacerlo en el colegio con mis amigos por hobby.

7. ¿Siempre estás informado de los últimos manga? ¿Cuales?

No siempre, no me quiero dejar absorber como antes, me guío por lo que me recomiendan, actualmente Freezing y Belzebub.

8. ¿Cual manga recomendarías?

Gantz, Shadow Lady, El manga en francés de Dragon Ball k es un chiste, Onegai Teacher, HOTD, Hellsing, y todo CLAMP.

9. ¿Conoces los "manfra"?

No

Nombre: camilo nieta sanchez

Sobrenombre/alias/nick: camizaku / masmelo

Edad:20

1. ¿Cuando descubriste el anime y el manga? Respectivamente ¿Cual fue?

A los 11 años Dragon Ball

2. ¿Por qué te gustó?

Me gustó mucho por la historia personajes y lugares el poder tener poderes y ese tipo de cosas.

3. ¿Qué te gusta del manga?

No guarda tanta censura como el anime, que uno puedo ir de acuerdo a la historia del mangaka sin tanto relleno que la diferencia de dibujo en el manga es mejor

4. ¿Visitas páginas web para leer los mangas o los compras?

Visito páginas, pero el primer manga que compre fue el primero de Dragon Ball que me trajo recuerdos

5. ¿Son caros los mangas en Colombia?

Un poco costoso, superan a veces los \$26.000 pero hay lugares también que son económicos

6. ¿Dibujas mangas?

Solo uno y es dedicado a mi novia y en lo que vivimos a diario no son muy buenos los dibujos pero aun me esfuerzo en mejorarlo.

7. ¿Siempre estás informado de los últimos manga? ¿Cuales?

Siempre, varias series pero más que todo los de la Shonen.

8. ¿Cual manga recomendarías?

ONE PIECE

9. ¿Conoces los “manfra”?

No

Nombre: Santiago Jose Gallo

Sobrenombre/alias/nick: Vlad

Edad: 21

1. ¿Cuando descubriste el anime y el manga? Respectivamente ¿Cual fue?

Anime lo primero que vi fue Doraemon, pero así como afición fue desde el Great Teacher Onizuka, Barón Rojo, el primer manga que tuve en físico fue Saint Seiya la saga de hades donde se muere Shaka.

2. ¿Por qué te gustó?

Por la cantidad de contenido y de realidades alternas donde puede suceder de todo además de las múltiples violaciones a las leyes de la física (risas), así que todo eso me ayuda a despegarme de los líos y pensar de otras formas.

3. ¿Qué te gusta del manga?

Del manga me gusta el contenido de las historias y el detalle cuadro a cuadro de las escenas es como si te transportaran a la escena y tu lo vieras en anime imaginaras los movimientos y demás.

4. ¿Visitas páginas web para leer los mangas o los compras?

Visito páginas dado que el manga de Hellsing que es de los pocos que quisiera en físico. Es complejo de conseguir además es costoso

5. ¿Son caros los mangas en Colombia?

Si, ¡Demasiado! La falta de editorial lo complica todo.

6. ¿Dibujas mangas?

No, la verdad por que soy pésimo dibujante

7. ¿Siempre estás informado de los últimos manga? ¿Cuales?

Realmente no. Por que hace mucho no he tenido el tiempo para sentarme a leer manga

8. ¿Cual manga recomendarías?

Gantz, Hellsing, Card Captor Sakura Great Teacher Onizuka

9. ¿Conoces los "manfra"?

No se supone que son los mangas hechos en Francia?

Pages Web

- On invite regarder une conférence de l'Université Sorbonne Nouvelle :
« Visioconférence Manga japonais et bande dessinée franco-belge : dialogue entre François Schuiten et Taniguchi Jirô »

http://media.univparis3.fr/index.php?option=com_content&view=article&id=78%3Avisioconference-manga-japonais-et-bande-dessinee-franco-belge-dialogue-entre-francois-schuiten-et-taniguchi-jiro&catid=54%3Aagciv&Itemid=80

- Aussi, Visioconférence «Génération Otaku» de Azuma Hiroki :

http://media.univparis3.fr/index.php?option=com_content&view=article&id=68%3Avisioconference-lgeneration-otaku&catid=54%3Aagciv&Itemid=80

- Il existe une série documentaire réalisée par David-Minh Tra : Japon, qui es-tu ? Dans ce documentaire, on voyagera en sa compagnie au Japon, pour découvrir plusieurs aspects de la culture japonaise :

Le premier épisode : http://www.dailymotion.com/video/xesvm5_japon-qui-es-tu-episode-1_travel#from=embediframe

Le second épisode : http://www.dailymotion.com/video/xfff08_japon-qui-es-tu-episode-2_travel#from=embediframe

Le troisième épisode : http://www.dailymotion.com/video/xgacus3_japon-qui-es-tu-episode-3_travel#from=embed

Le quatrième épisode : http://www.dailymotion.com/video/xh5z4u_japon-qui-es-tu-episode-4_travel#from=embed

- Article par la personne intéressée pour le Cosplay : « Mangamania et cosplay »
http://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=ADO_053_0659#plan

BIBLIOGRAPHIE

- **BARTHÉLÉMY, F, (2007)**, *Professeur de FLE: Historique, enjeux et perspectives*, Paris, Hachette.
- **BEACCO, J.C, (2000)**, *Les dimensions culturelles des enseignements de langue*, Paris, Hachette.
- **BLANCHET, ALAIN ET AUTRES, (1989)**, *Técnicas de investigación en Ciencias Sociales*, Madrid, Nancea S.A. de Ediciones.
- **CARRE, P, (1990)**, *Organiser l'apprentissage des langues étrangères*, France, Les éditions d'organisation.
- **CUQ, JEAN-PIERRE (2003)**, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, CLE International.
- **DOS SANTOS, JOSE ET SANCHEZ, SILVIO (1997)**, *Investigación educativa cantidad - cualidad: un debate paradigmático*, Bogotá, Magisterio.
- **DURKHEIM, ÉMILE (1993)**, *Éducation et sociologie*, Paris, PUF.

- **FLICK, UWE (2004)**, *Introducción a la investigación cualitativa*, Madrid, Ediciones Morata.
- **GALISSON, R, (1991)**, *D'hier à aujourd'hui la didactique générale des langues étrangères*, France, CLE International.
- **IBÁÑEZ ALEJANDRO ET LÓPEZ ALBA F. (1.996)**, *El proceso de la entrevista, conceptos y modelos*, Mexique, Limusa S.A.
- **LÉVY, P, (2007)**, *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*, México, Anthopos Editorial.
- **MARGERIE, CHARLES DE ET PORCHER LOUIS (1981)**, *Des médias dans les classes de langue*, Paris, CLE International.
- **MARTEL, FRANÇOISE, (1989)**, *La méthode descriptive et son fondement théorique*, Extrait de l'article de Recherche en soins infirmiers, N° 15
- **PORCHER, LOUIS (2004)**, *L'enseignement des langues étrangères*, Paris, Hachette.

- **ROYAL, SÉGOLÈNE (1989)**, *Le ras-le-bol des bébés zappeurs*, Paris, Robert Laffont.
- **TAGLIANTE, CHRISTINE (2006)**, *L'ordinateur : La classe de langue*, Paris, CLE International.
- **TARDY, MICHEL (1966)**, *Le professeur et les images*, Paris, PUF.
- **WATTS, MIKE ET POWNEY, Janet (1987)**, *Interviewing in educational research*, Londres, Routledge & Kegan Paul.
- **ZARATE, G (1986)**, *Enseigner une culture étrangère*, Paris, Hachette.

SITOGRAPHIE

- **Mon amour pour le Japon et Tokyo**, par David Yukio, [en ligne] URL : <http://japon.canalblog.com/archives/2009/01/29/12278073.html>. Consulté le 20 avril 2011
- **Bande Dessinée Info**, , [en ligne] URL <http://www.bandedessinee.info/Maliki-meilleure-bd-au-style-manga.html>. Consulté vendredi le 4 2011
- **Mode et méthode spécifique de la recherche en sciences humaines; sa pertinence dans le domaine de la formation et de l'éducation**, par Jean-François Berthon. [en ligne] URL : <http://1libertaire.free.fr/Recherche-Action02.html>. Recherche Mardi, le 15 février 2011
- **Death Note Manga**. Par: FOX, (2009) [en ligne] URL : http://www.mangafox.com/manga/death_note/v01/c001/, Consulté le 5 mars 2009, 7:20pm.
- **Kaioken**. Par : McAnime, (2009) [en ligne] URL : <http://www.mcanime.net/>, Consulté le 5 mars 2009, 8:00pm.
- **Nana**, Par: Naruto constant team, (2011) [en ligne] URL : <http://www.n-c-team.com/>, Consulté le 10 mars 2011

- **Que sont les TIC : Typologies des outils et systèmes.** Par : Mohamed A. Touré, (2011) [en ligne] URL : <http://www.rocare.org/guide-tic/pdf/ch04-ICT-Education-Africa-Teaching-Reflecting-Strategies.pdf>, Consulté le 1 avril 2011
- **Diccionario Otaku A-Z.** Par MacAnime, (2010) [en ligne] URL : <http://www.mcanime.net/foro/viewtopic.php?p=5991048>, Consulté le 18 avril 2011
- **MALIKI**, Le webcomic de Maliki, (2010) [en ligne] URL : <http://www.maliki.com> (mise à jour hebdomadaire)
- **Bouletcorp.** Par Boulet, [en ligne] URL : <http://www.bouletcorp.com/blog/>